Xbox 360
マニュアルカバー（表紙）
テンプレート

Version 1.4

ファイル名
Xbox360_CVR_J3P_v1.4.ai

更新日 2008.5.1

230mm

115mm

115mm

180mm

ユーザーサポート

商品に関するお問い合わせは下記まで。
電話番号をお確かめの上、
お間違えの無い様にご注意ください。

受付時間
10:00～12:00/13:00～18:00（土・日・祝日は除く）

TEL ▶ 03-5772-3104
FAX ▶ 03-5772-3102
E-mail ▶ ideaf@ideaf.co.jp

※ゲームの攻略に関するお問い合わせは、ご遠慮ください。

※株式会社コンパイルハートは、アイディアファクトリーグループに所属しています。商品に関するご質問などは、アイディアファクトリーユーザーサポートまでお問い合わせください。

ガスト　カプコン　日本一ソフトウエア
バンダイナムコゲームス　IDEA FACTORY

※本ソフトウェアおよび解説書には、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。
フォントワークス株式会社の社名、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

1008 Part No. X15-15397-01

XBOX 360

LIVE

XEdge
クロスエッジDASH

CERO C 15才以上対象

' CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. ' GUST CO.,LTD.2008 ' GUST CO.,LTD.2006 '2006 NBGI
'2003-2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. 'IDEA FACTORY '2009 COMPILE HEART

MS Color Bar v.5 03080 1

360 123 172 279 XBOX 100 75 50 25 100 75 50 25 100 75 50 25 100 75 50 25

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ●テレビから離れて座る
- ●画面の小さいテレビを使う
- ●明るい部屋でゲームをする
- ●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 472KB の空き容量が必要です。

CONTENTS

お客様各位

この度は弊社の「クロスエッジ　ダッシュ」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただいて、
正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

もくじ

STORY ····· P04
キャラクター紹介 ····· P05
ゲームの始め方 ····· P15
操作方法 ····· P16
ゲームの流れ ····· P18
ワールドマップ／エリアマップ ··· P19
メニュー画面 ····· P21
セーブポイント ····· P27
フォームチェンジ ····· P32
バトルパート ····· P33
Xbox LIVE ····· P39

ゲームをする時は部屋を明るくしてTVから離れてPLAYして下さい。
本書に使用されているゲーム画面は開発中のものです。実際とは異なる場合がございます。

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国
Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

STORY

気付けば、そこは見慣れた『場所』ではなく
――見たこともない『世界』だった。

まるで夢のような非現実的世界。
だが現実として襲ってくる怪物。

同じように突然この『世界』にやって来た
異世界の住人たち。

そして、不思議な力を持った少女。

『あなたたちが来るのを待っていたの』
少女は、この『世界』について語る。

この『世界』は、様々な世界から
人々の『魂』を集めている。
少年たちもその中の一人。
だが、自分たちは他の人々よりも、
強く『世界』に囚われている、と。

このまま『世界』が人々を捕らえ続ければ、
いずれ元の世界そのものが吸収され、消えてしまう――

そうさせないために、
この『世界』と元の世界とのつながりを
断たなくてはならない。
つながりを断つには、
囚われている人々を全て解放すること。

『あたしの手伝いをしてほしいの』

その力を持っているのは、少女だけ。

少年達は、『魂（ソウル）』を解放する旅に出る。
帰るべき場所に戻るために。

それが一番の近道だと信じて……。

キャラクター紹介

神薙（かんなぎ） 勇刀（ゆうと）

CV:日野 聡

直情的な性格で、喧嘩っ早い。
そのため問題児扱いされることもしばしば。プレーキ役となっている命には頭が上がらない。
家が古武術の大家で、柔術に精通している。段位を持ち、かなりの腕前だが、本人は古臭い武術に嫌気がさしており、今は中学の頃から始めた「射撃」に没頭している。
その腕は本人曰く、「オリンピック級」とのこと。
問題児ではあるが、家庭教師代わりである命の指導によるたまものか、勉強嫌いにもかかわらず成績は良く、意外にデキる子。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

相羽 命（あいば みこと）

CV:佐藤 利奈

本作品のヒロイン。
明朗快活、文武両道を地でいく少女で、家事全般もそつなくこなす。　しかし、なぜか裁縫だけは苦手で、指の怪我をテーピングで隠すこともしばしば。
暴走しがちな勇刀を止められる唯一の人物。
勇刀の家庭教師でもある。
特技は薙刀で、勇刀の父に武芸は女性の嗜みと言いくるめられて、母親から教えを受けている。その腕は師である勇刀の母親に迫るほど。
結構、乗せられやすい（騙されやすい？）子。

メイ

CV:野川 さくら

勇刀たちの前に現れた謎の少女。
勇刀たちに、この世界に囚われた魂の解放を手伝うように要求する。
幼い外見に似つかわしくない、大人びた言動で周囲を驚かせることもある。
人懐こく、誰とでもすぐ打ち解けられる。
甘い物や可愛い物には目がない。

ガスト『マナケミア2』より

ロゼ

CV:小野 大輔

寡黙でぶっきらぼうで愛想が悪い。
物心つく前に両親を亡くし、祖父と二人で暮らしていたが、ある事件で祖父が働けなくなってからは、祖父の知り合いである、金持ちの家に世話になることに。以後、そこのお嬢様に気に入られ、執事のような家来のような下僕のような生活を送っている。
幼い頃から祖父に鍛えられていた為、剣の腕前はかなりの物。
だが、錬金術にはあまり興味がなく、むしろ嫌っているようにも見える。

ガスト『マナケミア2』より

ロゼ

CV:佐藤 利奈

名門貴族の一人娘で、ロゼが仕えるお嬢様。
お嬢様育ちのためプライドが高く、なかなか素直になれない性格。
ついワガママを言ってロゼやウィムを困らせたり、言いたいことと別のことを言って自己嫌悪に陥ったりしている。
無駄に想像力がたくましく、あり得ない妄想をして、一人わたわたしていることもしばしば。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

ガスト「マナケミア2」より

ウィム

CV:門脇 舞以

常にリリアの側にいて、かいがいしくお世話をするメイドさん。
だがメイドはどちらかというと本人の趣味で、本業はリリアと契約している水のマナ。
マナとしての能力はそこそこだが、メイドとしての能力は低い。
見た目は若いが、実際は相当長く生きている。
でもマナなので性格は軽く、よくリリアをからかっては、おしおきに頭をぐりぐりされて泣いている。

ガスト「マリーのアトリエ」より

マルローネ

CV:池澤 春菜

元気ハツラツな、錬金術士を夢見る少女。
しかし、王立魔術学校において創立以来過去最低の成績を記録した。
学問の素質が無いわけではないのだが、慎重とは程遠いそそっかしい性格が災いすることが多い。
錬金術で人を幸せにすることを目標としている。

カプコン「ヴァンパイア」より

デミトリ・マキシモフ

CV:檜山 修之

魔界の名門マキシモフ家の当主。
高いプライドと、それに劣らぬ魔力を持つ実力者。
貴族らしい紳士的な物腰の影に、非情な本性を潜ませている。
100年前、魔界の覇権を賭けて魔王ベリオールに挑み、敗北を喫した過去を持つ。
その屈辱をアーンスランドの新たな主モリガンを制することで晴らそうとしている。

カプコン「ヴァンパイア」より

モリガン・アーンスランド

CV:神宮司 弥生

欲望のままに日々を謳歌することを信条とする、サキュバス族のひとり。
訳あって魔王ベリオールの保護下に置かれ、アーンスランド家の一員となった。
帝王亡き後、時期当主の座を受け継いだが、モリガン自身は地位や肩書きになんの興味も持たない。
戦いは、彼女にとっては退屈しのぎの一環である。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

カプコン「ヴァンパイア」より

リリス

CV:今井 由香

ジェダの奸計によってかりそめの姿を与えられた、人格を持った魔力の一部。
その正体は、かつてベリオールにより分断されていたモリガンの魂の片割れである。
「もとある場所」であるモリガンの心を感知し、強く惹かれあっている。
子供の純真さと残酷さを併せ持ち、ただ欲望のまま戦いに望む。

カプコン「ヴァンパイア」より

フェリシア

CV:荒木 香恵

ミュージカルスターを夢見る、歌って踊れるキャットウーマン。
ダークストーカーズながら、育ての親であるシスターロースのもとで深い愛情を授けられ、溌剌と成長した。
人間たちとも仲良くなりたいと願い、日々を明るく楽しく過ごしている。

日本一ソフトウェア
「魔界戦記ディスガイア」より

エトナ

CV:半場 友恵

凄まじい魔力の持ち主で、実力はすでに並みの魔王を超えているとも噂されている。
幼い外見とは裏腹に、年齢は1400歳を越える。
すさまじい野心家で、自分の邪魔をする者には容赦しない。
ペチャパイと言われるとキレる。

日本一ソフトウェア
「魔界戦記ディスガイア」より

プリニー

CV:間島 淳司

エトナに雇われている忠実？な家来たち。
わがままな主人にこき使われる毎日だが、そのほとんどがテキトーな性格をしているため主従関係は一応円満っぽい。
中には罪を犯した人間の魂が入っており、罪を償うために奉公しているのだとか。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

バンダイナムコゲームス
「アルトネリコ　世界の終わりで詩い続ける少女」より

ライナー・バルセルト

CV:布施 雅英

冒険心旺盛でまだまだやんちゃな盛り。
思い込みが激しいが、男女関係に関しては 優柔不断で非常に押しに弱い性格。
また、単純で曲がったことがキライという責任感の強いワンパク少年。
ときには状況を考えずに突っ走ってしまうこともあるが、その行動力は周囲の者を惹きつける魅力にもなっている。

バンダイナムコゲームス
「アルトネリコ　世界の終わりで詩い続ける少女」より

オリカ・ネストミール

CV:宮崎 羽衣

元は明るく優しい性格だったが、心に負ったトラウマにより、無口で沈みがちな表情が多い。
彼女は音を力に変える『レーヴァテイル』という種族。
正確には人とレーヴァテイルの間に生まれた第３世代といわれるレーヴァテイルである。

バンダイナムコゲームス
「アルトネリコ　世界の終わりで詩い続ける少女」より

彌紗・アルトセルク・リューン

CV:野川 さくら

根は素直で一途な性格の持ち主。
知識は豊富で、高度な単語も普通にさらっと使えるインテリ型。
彼女は音を力に変える『レーヴァテイル』という希少種族であり、その中でもさらに数少ないβ純血種と呼ばれる存在である。
冷静な分析と器用な手先で何でもそつなくこなすが、運動神経は０。
更に超高所恐怖症。

バンダイナムコゲームス
「アルトネリコ　世界の終わりで詩い続ける少女」より

シュレリア

CV:酒井 香奈子

『アルトネリコ』という塔の管理者で、幾多のベールに包まれた神秘的な存在。
普段は装甲に隠れ、また重要な役割を担うだけに、冷静沈着、物事を情で判断しない。
有事の際でも冷静に状況を分析し、私情を挟まず最適な判断を下す。
そんな性格から想像しにくいが、極度の方向音痴でたびたび姿を消すことも。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

キャラクター紹介

アイディアファクトリー
「ブレイジング ソウルズ」より

ゼロス

CV:加藤 将之

物資の搬送から暗殺まで、報酬さえあればなんでもこなす、コントラクターを生業としており、今まで受けた依頼に失敗はなく、高い評価を得ている。
しかしながら仕事の性質上トラブルも多く、ゼロスに恨みを抱くものも多い。
もっとも、ほとんどのケースにおいてそれは逆恨みであるのだが。
過去の記憶がなく、その一切が不明。

アイディアファクトリー
「新紀幻想 スペクトラル ソウルズ」より

ミュウ

CV:野中 藍

勇者になることを夢見る、元気娘。
勇者育成学部を卒業してからも煙突掃除の仕事に精を出し、学園に通いながら勇者になるべく学んでいた。
ボーイッシュな外見や言葉遣いとは裏腹に、家事全般をこなし、特に料理は得意という、女の子らしい一面をもつ。
勇者の血を引いたゆえか、それとも持って生まれた資質か、自然と他人を惹きつける魅力がある。

ゲームの始め方

オープニングムービー終了後、タイトル画面が表示されます。
タイトルメニューからいずれかを選択して、Ⓐ ボタンを押してください。

※オープニングムービーは、Ⓐ ボタン、または START ボタンでスキップすることができます。

New Game

選択後、ゲームの難易度を設定します。

- EASY ：初心者向けのモードです。
  敵の強さがNORMALモードよりも低くなっています。
- NOMAL：標準的なゲームモードです。
- HARD ：上級者向けのモードです。
  敵の強さがNORMAモードよりも高くなっていますが、オマケ要素を楽しむことができます。

Continue

セーブしているデータをロードして、続きから遊ぶことができます。
セーブデータの一覧が表示されるので、再開したいセーブデータを選択してください。

※このゲームをセーブするためには、最低xxxKBの空き容量が必要です。
※セーブデータは２０個まで作成することが可能です。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

操作方法

Xbox 360® コントローラー

共通

操作	行動
Xbox ガイドボタン	・Xbox ガイドを表示して、ゲーマープロフィールの設定などを行う。

ワールドマップ
セーフポイントから『他のエリアへ移動』選択時

操作	行動
方向パッド	・移動する階層を選択
左スティック	・移動する階層を選択
右スティック	・使用しません
Aボタン	・移動ポイントの選択
Bボタン	・キャンセル
Xボタン	・使用しません
Yボタン	・使用しません
LBボタン	・使用しません
RBボタン	・使用しません
左トリガー	・使用しません
右トリガー	・使用しません

エリアマップ

操作	行動
方向パッド	・使用しません
左スティック	・キャラクターの移動
右スティック	・使用しません
Aボタン	・調べる
Bボタン	・キャンセル
Xボタン	・サーチ
Yボタン	・メニューを開く
LBボタン	・使用しません
RBボタン	・強制戦闘
左トリガー	・使用しません
右トリガー	・使用しません

ダンジョンパート

操作	行動
方向パッド	・キャラクターの移動
左スティック	・キャラクターの移動
右スティック	・使用しません
Aボタン	・ジャンプ ジャンプ中に押すと2段ジャンプ
Bボタン	・調べる
Xボタン	・使用しません
Yボタン	・メニューを開く
LBボタン	・使用しません
RBボタン	・強制戦闘
左トリガー	・使用しません
右トリガー	・使用しません

アドベンチャーパート

操作	行動
方向パッド	・選択肢のカーソル移動
左スティック	・使用しません
右スティック	・使用しません
Aボタン	・テキスト送り ・選択肢の決定
Bボタン	・ストップ ・テキストストップ/オートモードのキャンセル
Xボタン	・テキストスキップ
Yボタン	・ログの表示
LBボタン	・使用しません
RBボタン	・使用しません
左トリガー	・使用しません
右トリガー	・使用しません
STARTボタン	・オートモード
BACKボタン	・使用しません

バトルパート

操作	行動
方向パッド	・敵キャラクターの切り替え
左スティック	・上下　：ターン終了　　・左　　：入れ替え ・右　　：配置変更（スキル発動中はアクションカウントのリセット）
左スティックボタン	・ＨＰバーの表示ＯＮ／ＯＦＦ
右スティック	・カメラ操作
Aボタン	・セットされているスキルの使用
Bボタン	・セットされているスキルの使用
Xボタン	・セットされているスキルの使用
Yボタン	・セットされているスキルの使用
LBボタン	・スキルエフェクトのスキップ
RBボタン	・スキル／エクストラスキルの切り替え
左トリガー	・味方キャラクターの切り替え
右トリガー	・味方キャラクターの切り替え
STARTボタン	・メニューを開く
BACKボタン	・ヘルプの表示（※スキル発動中は無効）

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

ゲームの流れ

ゲームを開始すると、オープニングイベントが始まります。
オープニングイベントが終了するとエリアマップに移動します。
エリアマップの各所に隠されている「ソウル」やポイントを見つけながら、ゲームを進めていきます。

オープニングイベント

エリアマップ P19参照

アドベンチャーパート

バトルパート

ダンジョンマップ

P33参照

ワールドマップ P19参照

ダンジョンマップ
エリア間を繋ぐ連絡通路です。
ダンジョン内ではエンカウントでバトルが発生します。
また、宝箱を調べることでアイテムを入手できます。

ワールドマップ

移動したい階層やセーフポイントを選択すると、その場所に移動させることができます。
ストーリーを進めるごとに移動できる階層が増えていきます。

① 選択している階層名です。
② 移動可能なセーフポイントです。
③ ワールドマップです。
選択中の階層は点滅します。

エリアマップ

① プレイヤーキャラクターです。
② 編成キャラクターの簡易ステータスです。
③ エンカウントシンボルです。
赤くなるほど敵と遭遇しやくすなります。
④ 現在入手している各種ポイントです。（P21参照）
⑤ 各ポイントです。（P20参照）
⑥ 封印の石版です。
シナリオの進行と共に開放されます。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

エリアマップ

サーチ

Xボタンを押すと、エリアマップ上を歩くキャラクターを中心に、一定の周囲をサーチすることができます。
何度でも行えますが、使う度にエンカウント率が上昇してしまいます。キャラクターの状態に注意し、積極的に隠されたポイントやソウル、アイテムなどを探してみましょう。

エリアサーチ

エリアサーチはセーフポイントで行うことができます。（P31参照）
使用するには一定のTPが必要になりますが、サーチよりも広い範囲を調べることができます。

ソウルクリップ

エリアマップに隠されたソウルを発見し、回収していくことです。このソウルクリップを行いながらシナリオを進めていきましょう。

- ソウル
  サーチやエリアサーチで発見できます。
  イベント（ソウルクリップイベント）が発生したり、アイテムを入手できます。

- イベントポイント
  ストーリーや分岐に関わる様々なイベントが発生します。
  ソウルクリップイベントを一定数発生させると出現します。

- ダンジョンポイント
  ダンジョンマップに移動します。

- セーフポイント
  アイテムの売買や戦闘不能になったキャラクターの復活が行える場所です。（P27参照）

メニュー画面

エリアマップで Yボタンを押すと各種メニューが表示されます。

① 各種項目です。

- 編成　：P22参照
- アイテム：P26参照
- ステータス：P22参照
- 図鑑　：P26参照
- 装備　：P24参照
- 戦闘日記：P26参照

② パーティーメンバーの簡易ステータスです。

- HP　：キャラクターの現在ＨＰ／最大ＨＰです。
- LV　：キャラクターの現在レベルです。
- AP　：キャラクターの現在ＡＰです。

③ 現在入手している各種ポイントです。

- G（ゴールド）
  ：アイテムの購入や、重症状態のキャラクターの復活などに使用します。
  敵の撃破やアイテムの売却などで増加します。
- EP（エネミーポイント）
  ：装備品やアクティブスキルの強化に使用します。
  主に敵の撃破で入手します。
- TP（テクニカルポイント）
  ：アイテムやスキルの交換に使用します。
  主にバトル時の最大ヒット数に応じて入手します。
- PP（パーティポイント）
  ：パーティ全体で共有するポイントです。
  イベントバトルに勝利すると入手できます。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

編成

バトルパートで出撃するメンバーとその配置を決めます。
縦３マス、横４マスの計１２マスの中に、戦闘へ参加させるキャラクターを最低１人から最大４人まで配置します。

- 編成　：キャラクターの編成を行います。
  出撃メンバーを入れ替えたい場合は、入れ替えたいキャラクターを選び、一覧から出撃させたいキャラクターを選択します。
- ステータス：下記を参照してください。
- 装備変更　：P25「装備」参照してください。
- 奥義の書　：ブランチコンビネーションを確認できます。（P26参照）
- 設定　：ゲームの設定を変更します。
- バトル練習：現在の編成でバトルの練習を行います。
- 終了　：編成を終了して、メニューへ戻ります。

※各キャラクターが持つスキルには、射程があり、射程外にいる敵には、スキルを使用することができません。
編成でのキャラクターの配置がとても重要になります。
※重症状態のキャラクターを選択することはできません。

ステータス

各キャラクターの詳しいステータスを確認できます。
キャラクターの一覧が表示されるので、✥方向パッドの上下でキャラクターを選択します。✥方向パッドの左右を押すと、装備しているスキルを確認することできます。

ステータス（続き）

① ＡＴＫ：『物理攻撃力』を表します。装備品とＳＴＲが関係してきます。
この値が高いほど、与える物理ダメージが増加します。
ＤＥＦ：『物理防御力』を表します。装備品とＶＩＴが関係してきます。
この値が高いほど、受ける物理ダメージが減少します。
ＭＡＧ：『魔法攻撃力』を表します。装備品とＩＮＴが関係してきます。
この値が高いほど、与える魔法ダメージが増加します。
ＲＳＴ：『魔法防御力』を表します。装備品とＩＮＴが関係してきます。
この値が高いほど、受ける魔法ダメージが減少します。
ＨＩＴ：『命中率』を表します。装備品とＳＴＲ・ＬＵＫが関係してきます。この値が高いほど、命中率が上昇します。
ＡＶＤ：キャラクターの『回避率』を表します。装備品とＡＧＩ・ＬＵＫが関係してきます。この値が高いほど、回避率が上昇します。

② ＳＴＲ：『力』を表します。この値が高いほどＡＴＫ・ＨＩＴが上がります。
ＶＩＴ：『体力』を表します。この値が高いほどＤＥＦが上がります。
また、レベルアップ時のＨＰ増加量に影響してきます。
ＡＧＩ：『素早さ』を表します。この値が高いほど、ＡＶＤが上がります。
また、行動順も早くなります。
ＩＮＴ：『知力』を表します。この値が高いほどＭＡＧが上がります。
また、状態変化などの成功率・回避率が上がります。
ＬＵＫ：キャラクターの『運』を表します。
この値が高いほど、ＡＶＤ・ＨＩＴが上がります。
その他にも様々な影響があります。

③ 装　備　：現在装備しているアイテムです。
フォーム：現在装備しているフォームです。（P32参照）
特殊能力：キャラクターが持つ固有の特殊能力です。
レベルアップすることで覚えていきます。

ステータス画面で、方向キーの左右を押すと、装備しているスキルを確認することできます。

④ スキルスロット：
スキルを装備させるスロットです。
スロットには系統があり、その系統と一致するスキルしかセットできません。スロットにスキルがセットされている場合は、そのスキルの詳細を確認することができます。
（P25参照）

⑤ スキルレベル：バトル中にそのスキルを使用するたびに、熟練度が上昇していき、一定値になるとレベルアップします。
スキルレベルが高い程、威力や効果が高くなります。

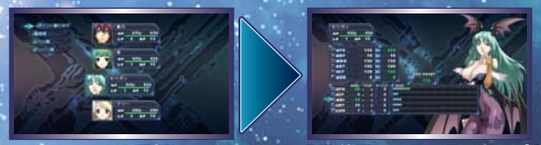
⑥ アクティブスキル：
装備しているだけで自動的に能力を発揮するスキルです。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

ステータス（続き）

ステータス画面で Y ボタンを押すとサブメニューが表示されます。

ポイントの振り分け
：ＰＰ（パーティーポイント）を振り分けます。
レベルアップ時に入手できるボーナスポイントと同様に、ポイントを消費することでステータスを上昇させることができます。
また、レベルアップ時に残ったボーナスポイントとあわせて使用することもできます。



キャラクターを選択して…　　ＰＰ使用でステータスアップ!!

編成順　：表示されているキャラクターを、編成で戦闘メンバーに選んだ順に並び変えます。

レベル順　：表示されているキャラクターを、レベルの高い順に並び替えます。もう一度選択すると逆順になります。

ナンバー順：表示されているキャラクターを、ゲーム内で設定されているナンバー順に並び替えます。もう一度選択すると逆順になります。

装備

キャラクターの装備を変更します。
キャラクターを選択すると、ステータス画面が表示され、カーソルが装備欄へ移動します。
変更したい装備欄を選択して A ボタンを押してください。

装備　：武器・防具・アクセサリーを変更します。
キャラクターの様々なステータスが上昇します。

装備（続き）

スキル　：戦闘で攻撃などを行うためのスキルをセットします。
それぞれ使用ボタンが割り振られており、戦闘中にそのボタンを押すことでセットしたスキルが発動します。

また、スロットにはそれぞれ系統があり、同じ系統のスキル以外はセットすることができません。
※「ＡＬＬ」だけは異なる系統のスキルをセットすることができます。

バースト　ダウン　ノーマル　オール

エクストラスキル

キャラクターが持つ固有のスキルです。
レベルが上がるとごとに習得し、通常スキルの熟練度が高いほど、威力が上昇します。

X ボタン：レベル１のエクストラスキル
Y ボタン：レベル２のエクストラスキル
B ボタン：レベル３のエクストラスキル

※エクストラスキルを変更することはできません。

※スキルは、特定のスキルの熟練度を一定値まで上げることで習得できます。
※スキルをセットしていないと、バトル中に攻撃を行うことができません!!!

アクティブ：装備しているだけで自動的に能力を発揮するスキルです。

※防具やアクセサリに最初からついているアクティブスキルはセーフポイントでコンバートを行うまではすすることができません。（Ｐ28参照）

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

メニュー画面

アイテム

- 所持リスト：持っているアイテムを確認します。
- 使う　：使用できるアイテムの一覧が表示されます。使用したいアイテムを選択し決定してください。
- 整頓　：ゲーム内で設定されている順に整理されます。もう一度選択すると反対順に並びます。
- 自分で整頓：任意にアイテムを並び替えます。最初に選択したアイテムと次に選択したアイテムの場所が入れ替わります。
- 捨てる　：選択したアイテムを捨てます。所持数全てを捨てるので注意してください。

所持リストやショップに並んでいる武器や防具に、カーソルを合わせて Ⓧ ボタンを押すと、装備可能なキャラクターや攻撃力などの上昇、下降を確認することができます。

図 鑑

ゲーム中の様々なデータをみることができます。
各項目は、ストーリーの進行具合や特定のアイテムを入手することで追加されていきます。

- アイテム図鑑：入手したアイテムの一覧を確認できます。
- 奥義の書　：ブランチコンビネーションやエクストラコンビネーション（P36 参照）に使用するスキルを確認できます。
- 調合書　：調合（P28 参照）で作ることのできるアイテムと、必要な素材を確認できます。
- プロフィール：登場したキャラクターの詳細を確認できます。
- ギャラリー　：ゲーム中登場した画像を確認できます。特定の条件を満たすと画像が追加されます。

戦闘日記

ゲームの進行具合を保存したり、以前のデータを読み込むことができます。
また、音量や振動などの設定を変更することができます。

- セーブ：プレイ中のデータを保存します。
- ロード：保存したデータからゲームを再開します。
- 設定　：バトルパートでの各種設定を変更します。

セーフポイント

セーフポイントには、様々な施設があります。
各施設はシナリオの進行とともに増えていきます。

アイテムルーム

アイテムの購入や売却を行なうことができます。

アイテム購入

購入したいアイテムの種類を LT 左トリガー・RT 右トリガーで選択し、✥ 方向パッドの上下で購入したいアイテムを選びます。

購入したい個数を入力して決定すると確認メッセージが表示されるので、よければ決定してください。

※アイテムにはそれぞれ「最大所持数」が設定されており、その数を超えて購入することはできません。
※「最大所持アイテム数（アイテムの種類）」を超えても購入することはできません。

購入可能な装備品の一部は、調合 を行うことで追加されます。

アイテム売却

売却したいアイテムの種類を LT 左トリガー・RT 右トリガーで選択し、✥ 方向パッドの上下で売却したいアイテムを選びます。

売却したい個数を入力して決定すると確認メッセージが表示されるので、よければ決定してください。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

カスタイマイズルーム

新しい装備品を作り出したり、強化することができます。

強化

「ＥＰ」を使用し、武器・防具・アクセサリー・アクティブスキルを強化することができます。
装備品はＡＴＫやＤＥＦなどが、アクティブスキルは効果が上昇していきます。
それぞれ「Ｌｖ１」から始まり、最大「Ｌｖ５」まで強化することができます。

※一度強化したアイテムのランクを下げることはできません。

強化したいアイテムの種類を LT 左トリガー・RT 右トリガーで選択し、目的のアイテムを選びます。

強化したい分だけメモリを増やして A ボタンを押し、「はい」を選択します。

強化完了！

コンバート

強化Ｌｖが５に達した装備品を、別のアイテムやアクティブスキルに変換することができます。
コンバート可能状態の装備品を選択し、A ボタンを押します。

※スキルやアクティブスキルがセットされていた場合は、所持アイテムに戻されます。
※アクティブスキルはコンバートすることはできません。

調合

アイテムと「Ｇ」を消費して、図鑑の調合表に載っているアイテムを作り出します。
「調合書」を入手することで、リストに新しいアイテムが追加されていきます。また、調合後ショップに売り出されるアイテムも存在します。

※稀に「調合失敗」が発生して予定とは違うアイテムが調合されることがあります。

カスタマイズルーム（続き）

調合したいアイテムの種類を LT 左トリガー・RT 右トリガーで選択し、目的のアイテムを選びます。

次に「調合アイテム」を選択します。

調合完了！

調合アイテム

調合する時にアイテムを付加して補強することができます。
質の高い素材を使用することで、グレードの高いアイテムを作成できます。調合アイテムは主にモンスターを倒して入手することができます。

マリーのレベル

調合を繰り返し行うことで、マリーの調合レベルが上昇していきます。レベルが高くなれば、よりグレードの高いアイテムを作成しやすくなります。

合成

グレード値と合成用アイテムを消費して、装備品を強化することができます。合成用アイテムは主にモンスターを倒して入手します。

※合成に使用したアイテムは元に戻りません。

合成したい装備品の種類を LT 左トリガー・RT 右トリガーで選択し、目的のアイテムを選びます。

次に「合成用アイテム」を選択し、使用する個数を決めます。

合成完了！

消去

グレード値を初期値に戻します。

※付加した能力は全て失われます。

グレード

装備品には「グレード」があり、調合する際に、ランクと、ランクに応じたグレード値が決まります。グレードのランクは最大５で、ランクが高いほどグレード値も多くなります。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

データベース

ゲーム内の様々なデータを確認することができます。

フォーム

各キャラクター専用の装備品を入手することができます。（P32参照）
フォーム名が表示されている場合は、Aボタンを押すと、入手する為のヒントを見ることができます。

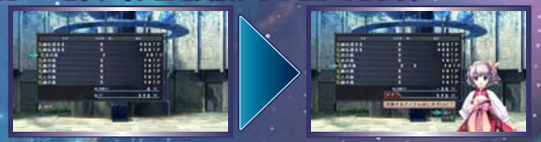
ファイル

ファイルを入手して、ボーナスアイテムやポイントを獲得することができます。
ファイル名が表示されている場合は、Aボタンを押すと、入手する為のヒントを見ることができます。

※ファイルの入手条件の中には「特定のモンスターを撃破する」ものがありますが、
イベント戦闘で倒した分はカウントされません。

TP交換

入手したTPと、アイテムを交換することができます。



交換したいアイテムを◆方向パッドの上下で、個数を左右で入力します。

Aボタンを押すと、確認メッセージが表示されるので良ければ「はい」を選択して下さい。

ランキング登録

Xbox LIVEに接続して、キャラクターのステータス・最大ダメージ・HIT数をランキングに登録することができます。
（P39「Xbox LIVE」参照）

ランキングを見る

Xbox LIVEに接続して、現在のランキングを確認することができます。（P39「Xbox LIVE」参照）

エリアサーチ

TPを消費し、サーチ（P20参照）よりも広い範囲を探索することができます。
探索できる範囲は、イベントをおこしたりアイテムを入手することで広がっていきます。

◆サーチレベル
サーチレベルが上昇すると、以前の階層では見つけられなかったソウルを発見できるようになります。

コロシアム

ストーリーを進めると「コロシアム」で遊べるようになります。
リストから挑戦するランクを選択し、バトルを行います。勝利すれば、冒険に役立つアイテム等を獲得することができます。

メディカルルーム

重症状態のキャラクターを回復することができます。
回復には、『Lv×100G』が必要となります。
メディカルルームに限り“Gが足りなくても”回復をおこなうことが可能ですが、Gがマイナスとなり、アイテムの購入などが行えなくなります。

他のエリアへ移動

ほかの階層のセーフポイントへ移動することができます。

移動したい階層を方向パッド◆の左右で、選択し、Aボタンで決定してください。

方向パッド◆の上下で、移動したポイントを選択し、Aボタンを押してください。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

フォームチェンジ

「フォーム」とは、各キャラクター専用の装備品のことです。
フォームを装備することにより、様々なステータスが変化します。
女性キャラクターのみ、ステータス画面及びイベント時に表示されるグラフィックが、装備中のフォームに変化します。

メニュー画面の「装備」を選択し、「フォーム」にカーソルを合わせてⒶボタンを押してください。

装備可能なフォームリストが表示されます。
変更したフォームを選んでⒶボタンを押し、決定してください。

女性キャラクターのみ、フォームチェンジ専用のＣＧが挿入され、グラフィックも変更されます。

様々なフォームを入手し、自分好みの装備をさせてみましょう。

バトルパート

画面の見方

① 現在選択されているキャラクターです。
② 各ボタンにセットされているスキルです。
③ 選択されているキャラクターの残りＡＰです。
④ アクションカウントです。（P35参照）
⑤ 選択されている敵のステータスです。
⑥ 選択中の味方キャラクターです。
⑦ 選択中の敵キャラクターです。

バトルの流れ

バトル開始
編成で設定されたキャラクターが戦闘に参加します。
味方は右側、敵は左側に配置されます。

ダイレクトアクション・ターンバトル
キャラクターを選択し、スキルを使用して敵を攻撃します。全キャラクターのＡＰがなくなるか、メニューから「ターン交代」を選択すると敵のターンに切り替わります。
（P35参照）

リザルト
バトルが終了すると、経験値やGなどを入手できます。（P38参照）

バトルメニュー

START ボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。
ただし、スキル発動中は表示できません。

アイテム

所持しているアイテムを使用します。

入れ替え

待機中のメンバーとキャラクターを入れ替えることができます。
A ボタンを押すと、待機メンバーが表示されます。
十字パッドの左右で参加中のキャラクター、上下で待機中のキャラクターを選択して入れ替えてください。
※キャラクターの入れ替えはＡＰを消費します。

配置変更

参加中のキャラクター配置を変更します。
十字パッドでキャラクターと選択し、A ボタンを押します。次に十字パッドで配置したい位置を選択肢、A ボタンで決定してください。
※配置変更はＡＰを消費します。

奥義の書

ブランチコンビネーションやエクストラコンビネーションに使用するスキルを確認できます。

設定

バトルパートでの各種設定を変更することができます。

ターン交代

敵のターンに移行します。
使用しなかったＡＰは基本地の最大２倍まで持ち越すことができます。

退却

バトルから撤退します。

ダイレクトアクション・ターンバトル

ターゲット選択

LT 左トリガー、RT 右トリガーで味方キャラクターを選び、十字パッドで攻撃したい敵キャラクターを選択します。
画面上にそれぞれ選択されいてるキャラクターのステータスが表示されます。

攻撃開始

スキルがセットされているスロットに対応したボタンを押すと、スキルが発動します。
残りＡＰがある限り何度でも発動することができます。

残りＡＰ
対応しているボタン
セットされているスキル

アクションカウント

攻撃を行うと発生するカウントです。
このカウントが発生している最中に次の攻撃を行うと、ＨＩＴ数が加算されていきます。また、ガード値や、ブレイク値（P37参照）へのダメージも蓄積されていきます。
※味方への回復スキルを使用してしまうと、カウントは0になってしまいます。

アクションカウント

スキルの切り替え

RB ボタンを押すと、通常のスキルと、エクストラスキルを切り替えることができます。

スキル発動中のキャラクター切り替え

スキル発動中、右上に味方キャラクターの顔絵が表示されます。
この時、次に攻撃させたいキャラクターにカーソルを合わせておくと、スキルを繋げやすくなります。キャラクターの切り替えは、LT 左トリガー、RT 右トリガーで行います。
また顔絵の下に「CHAIN!」と表示されているキャラクターで、特定のスキルを使うと、ブランチコンビネーション（P36参照）が発動します。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

特別なスキル

戦闘中のスキルの組み合わせで様々な連携攻撃が発生します。
通常スキルを使用するよりも大きなダメージを与えることができますので、積極的に使用していきましょう。

エクストラスキル

キャラクターの持つ固有のスキルです。
消費ＡＰが多く、ＳＰを必要としますが、その反面、非常に強力な攻撃手段となります。

ＳＰについて

ＳＰはスキルを使用したり、攻撃を受けたりすると増加してきます。
また、敵を撃破したり、味方キャラクタが倒されることでも増加します。

ブランチコンビネーション

アクションカウントに特定のスキルを連携で使用すると発生する連携攻撃です。

Ａのスキルを使用して・・・

Ｂのスキルを使用すると

Ｃのスキルへ変化！

エクストラコンビネーション

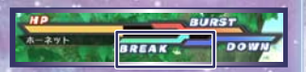
特定のエクストラスキルを組み合わせて発動させることができる、強力な連携攻撃です。
ブランチコンビネーションは一人でも発動させることができますが、エクストラコンビネーションは複数のキャラクターのエクストラスキルを組み合わせることで発動します。そのため、ブランチコンビネーションを遥かに凌ぐ威力を持ち合わせています。

ガードブレイク

キャラクターには「ガード値」と言う耐性が存在します。
ガード値には「BURST（バースト）」と、「DOWN（ダウン）」の２種類があり、この効果を持つ武器やスキルで攻撃をすると値を減らすことができます。

このバースト値・ダウン値が０になると、「GUARD BREAK（ガードブレイク）」と呼ばれる状態になります。
ガードブレイク状態のとき、通常よりも大きなダメージを与えられます。
※ガード値は、一部の敵キャラクターには存在しません。

ブレイクオーバー



ガード値の他に、「ブレイク値」と呼ばれる数値があり、れこはどのキャラクターにも必ず設定されており、どのような攻撃でも減らすことができます。

ガード値と同様に数値が０になると、「BREAK OVER（ブレイクオーバー）」と呼ばれる状態になります。
※途中で攻撃が途絶えると、減らしたブレイク値は全て元に戻ってしまいます。

ブレイクアーツ

ガードブレイク、またはブレイクオーバー状態のときにブランチコンビネーションを使用すると発生させることができます。
通常以上にダメージをとＨＩＴ数を稼ぐことができます。
※ガードブレイクでブレイクアーツを発動させる場合は、同じ属性（ダウン・バースト）のブランチコンビネーションを使用する必要があります。

オーバーキル

敵に与えたダメージが、「残りＨＰ+最大ＨＰ」以上のときに発生します。
例えば、現在HP150／最大HP200の敵をオーバーキルさせるためには、350以上のダメージを与える必要があります。
オーバーキルで敵を倒した場合は、ボーナスアイテムを獲得することがあります。
ガードブレイクやブレイクオーバーを駆使して、積極的に狙ってみましょう。

Xbox 360
マニュアルボディ（本文）
テンプレート
Version 1.4
ファイル名
Xbox360_BDY_J3P_v1.4.ai
更新日 2008.5.1

クリアボーナス

バトルが終了すると、Ｇ・ＥＸＰ・ＥＰ・ＴＰ獲得できます。さらにイベントバトル時にはＰＰを入手することができます。
できる限り早いターンで、強い敵を倒すことで、クリアボーナスとして、ポイントに補正がかかります。
戦闘を長引かせたり、弱い敵を倒すとマイナス補正がかかることがあります。

レベルアップ

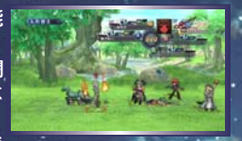
一定の経験値を入手することでキャラクターのＬｖが上がります。
ランダムでステータスが上がるほか、入手したボーナスポイントを振り分けることで任意に成長させることも可能です。

※上がるステータスはキャラクターによって異なります。
※ステータスをアップさせるために必要なボーナスポイントは各キャラクターごとに異なります。

状態異常

状態	効果
睡眠	眠った状態になり行動できません。アイテムや魔法、ターン経過で回復します。
毒	徐々にＨＰが低下していきます。アイテムや魔法で回復します。
麻痺	麻痺状態になり行動できません。アイテムや魔法、ターン経過で回復します。
暗闇	命中率が低下します。アイテムや魔法、ターン経過で回復します。
行動不可	一定ターンの間、スキルやアイテムを選択できなくなります。

戦闘不能について



ＨＰが０になったキャラクターは戦闘不能となります。アイテムなどで復活させることができますが、戦闘不能状態のまま戦闘が終了してしまった場合は、重症状態となり、セーフポイントのメディカルルームで復活させるまで戦闘に参加させることができません。
また、入れ替えを行った場合はその戦闘中に再度入れ替えることができなくなります。

Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

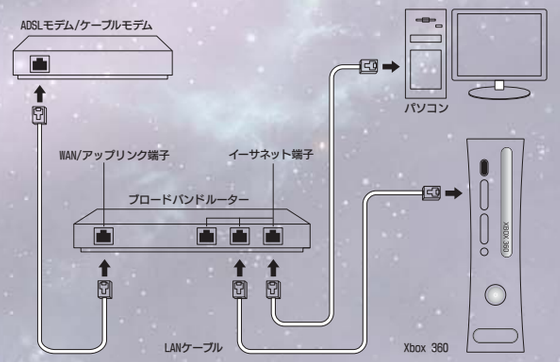
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

＊ 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および
http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。